Банды Дикого Поля 1.4.

Терминология

Банда

Ресурсы банды
- Проверки ресурсов
  - Распределение
  - Приобретение
- Недостаток ресурсов

Отряд

Управление отрядом
- Приказы
- Отношение отряда
- Изменение отношения
  - Разложение
    - События, повышающие разложение
  - Повышение дисциплины
    - Дисциплинарные меры
    - Показательная казнь
- Дезертирство

Создание отряда
- 1. Выбор рода войск
- 2. Выбор происхождения
- 3. Выбор движения
  - Случайный выбор происхождения и движения отряда
- 4. Выбор параметров
  - 4.1. Характеристики
  - 4.2. Навыки
  - 4.3. Производные параметры
- 5. Выбор изъянов и черт
  - Изъяны
  - Черты
    - Черты отряда
    - Лидерские черты
- 6. Выбор снаряжения
  - 6.1. Холодное оружие
  - 6.2. Огнестрельное оружие
  - 6.3. Патроны

6.4. Гранаты
6.5. Броня
6.6. Прочее снаряжение

Развитие отряда

Действия отряда вне боя

Тактический бой

Начало боя

Раунд боя
Масть и значение карты
Действия отряда в раунде
Ранения отряда
Командир отряда
Определение атакующей стороны
Объявление атаки
Выбор защитной тактики
Отражение (червы):
Маневрирование (бубны):
Контратака (трефы)
Пропуск атаки (нет карт)
Сдача и преследование
Отражение (червы)
Маневрирование (бубны)
Контратака (трефы)
Пропуск атаки (нет карт)
Действия героев в раунде
Поддержка отряда
Удержание отряда от бегства
Уничтожение специальной цели
Применение сверхъестественных сил

Исход боя

Бой по обычным правилам
Поле боя
Бойцы
Инициатива
Тактика
Броски кубиков
Боезапас
Случайные пули
Бегство отряда
Окончание раунда
Короткие вставки

Терминология

- *Банда* – обособленная группа вооруженных людей, обычно насчитывающая от 30 до 200 человек, находящаяся под управлением *предводителя*, и состоящая из нескольких *отрядов*. Слово «банда» является нейтральным и не имеет негативного оттенка, обычно присущего этому понятию. Разведывательная рота ВСН под управлением кадрового офицера в терминах игры также будет называться бандой, хотя сами её участники могут называть себя иначе. Другие названия банды в зависимости от рода войск и количества солдат: взвод, эскадрон, рота, батальон. Соединения, сопоставимые по размеру с полком и превышающие его, регулируются другими правилами.
- *Отряд* –группа людей численностью в среднем 30 человек в составе *банды*, находящаяся под управлением *командира отряда*. Каждый отряд обладает собственными параметрами и является минимальной единицей в *тактическом бою*. Обычно отряд сопоставим по размеру с отделением или взводом, в зависимости от рода войск.
- *Предводитель банды* – персонаж - дикая карта, стоящий во главе *банды*. Его характеристики, а также наличие у него *черт предводителя*, влияют на боевую эффективность банды. В войсках гособразований часто обладает чертой Военный (офицер).
- *Командир отряда* – персонаж, стоящий во главе отряда. Наличие у него *лидерских черт* влияет на боевую эффективность отряда. В войсках гособразований часто обладает чертой Военный (младший командир).
- *Тактический бой* – бой между бандами, подчиняющийся описанным ниже правилам. Ведущим рекомендуется использовать тактический бой, если численность сражающихся больше 20, но меньше 200 человек. Для более крупных сражений используйте правила *массовых боёв* (ДА, стр.88), некоторые модификации этих правил описаны ниже в этой главе. Для сражений меньших масштабов используйте стандартные правила боя Дневника Авантюриста.

Банда

Ресурсы банды

Мощь банды определяется не только тем, сколько в ней людей, но и тем, как они вооружены и накормлены. Голодная и невооружённая толпа дрогнет, столкнувшись с малочисленной, но сытой и хорошо экипированной армией. А моральный дух бойцов зависит от того, получают ли они достаточно добычи – ведь ни для кого не секрет, что для большинства тех, кто сражается в Диком Поле, материальные интересы превыше всего. Эти тонкости описываются с помощью параметров ресурсов. Ниже приведены правила для их использования в вашей игре, однако если вы считаете их слишком сложными, можете смело их игнорировать. Если ваша кампания короткая или вы просто не хотите углубляться в детали, вы вполне можете оценивать наличие у банды патронов, еды и денег «на глазок». Ресурсы – это специальные параметры банды, которые изменяются в процессе её действий, их значение определяется величиной кубика, как для характеристик и навыков персонажа. Параметр ресурса не может быть ниже d4-2. Если он становится выше d12, к проверке идёт плюс. Именно этот кубик кидается при описанных ниже проверках ресурсов.

- d4-2 – практически нет

- d4 – мало
- d6 – достаточно
- d8 – много
- d10 – полно
- d12 и выше – в изобилии

В отличие от параметров героев, значение ресурсов часто меняются: банда обогащается во время успешных набегов, но всё накопленное быстро расходуется и распределяется среди её бойцов.

Существует три вида ресурсов:

- **Деньги.** Включает в себя всё добро, которое банда набрала за время своих приключений: золотые и серебряные монеты, ассигнации и прочие товары, которые легко сбыть с рук. Не так важно, валюта каких гособразований есть в казне. Считайте, что если это твёрдая валюта, то значение параметра выше, если слабая – ниже. Все сбережения находятся в ведении предводителя, но если он будет тратить их только на себя, это может вызвать недовольство бойцов. Проверки делаются, когда банда что-то покупает или при разделе добычи. Чем выше ранг отряда, тем на большую долю в добыче он претендует.
- **Пища.** Включает в себя запасы еды для людей, фуража для скота, а также скот, который по древней степной традиции банда может водить за собой. Проверки делаются при раздаче припасов на отряд или при продаже еды и обмене на другие товары.
- **Боеприпасы.** Включает в себя патроны, снаряды и гранаты. Не думайте о калибрах: подразумевается, что при первой возможности интендант закупает именно то, что нужно банде. Проверки делаются при раздаче патронов перед боем или при продаже боеприпасов и обмене на другие товары

Проверки ресурсов

Проверки ресурсов обычно осуществляются предводителем банды, он же может тратить свои фишки и фишки банды на переброску результатов. Дикий кубик не используется для проверок ресурсов, если у предводителя нет специальных черт, позволяющих делать это. Эти проверки бывает двух видов: распределение и приобретение.

Распределение

Проверка распределения делается один раз один раз в выбранный период (см.ниже) для обеспечения отряда одним из ресурсов: раздел добычи, выдача боеприпасов, кормление. Делается обычная проверка для каждого отряда, участвующего в распределении, с модификаторами, зависящими от ситуации и от свойств отряда.

При распределении денег (раздел добычи) отряды более рангом выше Новичка требуют себе большую долю в добыче, соответствующие проверки делаются со штрафом:

Ранг	Штраф
Закалённый	-1
Ветеран	-2
Герой	-3
Легенда	-4

При распределении пищи конные отряды требуют больше этого ресурса, потому что им надо кормить своих лошадей. Проверки для конных отрядов делаются со штрафом -1.

- Успех означает, что отряд обеспечен выбранным ресурсом, и параметр ресурса не уменьшается.
    - При проверках на раздел добычи подъём приводит к избыточному

обогащению и разлагает отряд.
    - При проверках на распределение еды каждый подъём восстанавливает один пункт усталости отряда, если они у него есть, а если нет – не учитывается.
    - При проверках на обеспечение боеприпасами каждый успех и подъём даёт отряду количество пунктов патронов, равных параметру ресурса (при d4-2 даётся два пункта), или один пункт запаса гранат.
- Провал означает, что отряд обеспечен выбранным ресурсом, но параметр ресурса уменьшается на одну ступень
- Критический провал или результат ниже нуля означает, что отряд не обеспечен выбранным ресурсом, параметр ресурса снижается на одну ступень.

Если отряд не удалось обеспечить ресурсом, повторять проверку для него нельзя, пока не истечет выбранный период или значение параметра ресурса не повысится. Это будет иметь негативные последствия для отряда: рост недовольства, невозможность использовать стрелковое оружие или даже голод.
Как часто делать проверки распределения? С боеприпасами всё просто – проверка делается сразу перед боем (а не после боя). Что касается денег и еды, это сильно зависит от темпа вашей кампании. Так как «стоимость» ступени ресурса не определена, вы можете произвольно выбирать, как часто он выдаётся. Мы рекомендуем делать одну проверку в неделю, когда банда находится в походе, а если она бездействует – раз в месяц. В особенно напряжённые моменты, например, когда разгромленная банда отступает через безводные степи, проверки могут делаться и каждый день. А если она стоит на зимовке, то достаточно одной проверке за все месяцы, которые она будет там находиться. Ведущий должен следить за тем, чтобы частота проверок подогревала драматизм игры и не превращалась в рутину.

Приобретение

Проверки приобретения делаются чаще всего для покупки других ресурсов, но гораздо реже – для приобретения отдельных предметов, оружия и техники. Предводитель и его соратники могут, пользуясь положением, запустить руку в казну и потратить деньги на себя. Но если эти факты вскроются, бойцам это вряд ли понравится. Скорее всего, они не будут роптать, если атаман закупает диковинки Новой Науки, могут даже понять, что он отваливает миллиона за заржавленные мечи из степных курганов. Всё это нужно для битвы, и вождь есть вождь. Но если на деньги, заработанные кровью и потом бойцов, их батька будет жрать севрюгу в ресторациях Екатеринослава, они не потерпят такого вождя.
При обмене одного ресурса на другой делается проверка параметра ресурса:

- Успех и каждый подъём означает, что значение приобретаемого параметра увеличивается на одну ступень, плюс одна ступень за каждый подъём. Значение обмениваемого ресурса не меняется.
- Провал означает, что значение приобретаемого ресурса увеличивается на одну ступень, но значение обмениваемого ресурса снижается на одну ступень.
- Критический провал или результат ниже нуля означает, что значение приобретаемого ресурса увеличивается на одну ступень, но значение обмениваемого ресурса снижается на две ступени.

Для покупки отдельных предметов также делается проверка параметра ресурса, модификатор зависит от стоимости и редкости предмета:

- Успех означает, что предмет приобретён, значение обмениваемого ресурса не меняется. Подъём не имеет значения.

- Провал означает, что предмет приобретён, но значение обмениваемого ресурса снижается на одну ступень.
- Критический провал или результат ниже нуля означает, что предмет приобретён, но значение обмениваемого ресурса снижается на две ступени.

Проверка приобретения является результатом долгих переговоров и торга, её результат окончателен. Повторить проверку нельзя, по крайней мере, пока в отношениях покупателя и продавца не произойдут какие-то изменения, однако покупатель может просто отказаться от сделки.
Легче всего покупать ресурсы и предметы за деньги, но обменивать их на боеприпасы и пищу тоже можно, хотя это и менее выгодно. Проверки приобретения с использованием боеприпасов имеют штраф -2, а для пищи штраф будет -4. Лучше использовать эти ресурсы по прямому назначению.

Недостаток ресурсов

- Деньги. Если отряд не получил свою долю в добыче, его отношение к предводителю падает на одну ступень. К сожалению, если он получил очень много добычи, это тоже его разлагает, см. Отношение отряда.
- Пища. Отряд, не получивший еды, получает один уровень усталости.
- Боеприпасы. Всё просто: если отряд не получил боеприпасов, у него их нет. Придётся обходиться тем, что осталось с прошлого боя или драться врукопашную.

Отряд

Отряд – это обособленная группа людей в составе банды, находящаяся под командованием командира отряда и состоящая примерно из 30 персонажей-статистов. Обычно отряд равен взводу, который в зависимости от родов войск может иметь разный размер. Тем не менее, для удобства игры мы предлагаем считать, что численность любых двух полностью укомплектованных отрядов сопоставима друг с другом, и численный преимущества одного перед другим не играет роли. Отряд обладает собственными параметрами (характеристики, навыки, производные параметры), чертами и изъянами. В тактическом бою он действует как отдельный персонаж. В сражении бойцы отряда могут быть уничтожены или разбежаться, поэтому его численность непостоянна. Предводитель банды может пополнять свои отряды новобранцами или объединять несколько отрядов в один.
Члены отряда относятся к одному роду войск (пехота, кавалерия и т.д.) и должен обладать неким внутренним единством, которое сохраняется, когда в отряд поступают новобранцы. По крайней мере, большинство членов отряда должны обладать одинаковым *происхождением* и *движением,* которые считаются *происхождением* и *движением* всего отряда. Если в него вступают персонажи других *происхождений* и *движений*, эти параметры у отряда не изменяются, но может упасть его дисциплина. Иными словами, род войск, происхождение и движение отряда являются параметрами, присущими ему как целостности, отражающие его «внутренний дух». Присоединение к нему персонажей с другими свойствами не меняет их, но повышает его *разложение*.
Участвуя в сражениях, отряд получает опыт и повышает свой *ранг*, как и отдельный персонаж. За каждый бой, в котором участвовал отряд, он получает одно повышение, которое может тратить на совершенствование характеристик и навыков, получение новых черт. За каждые пять повышений отряд получает новый ранг: Закалённый, Ветеран, Герой, Легенда. Ранг отряда никак не связан с рангом входящих в него бойцов, т.е.

отряд-легенда может состоять из персонажей-новичков.
Численность отряда считается равной 30 человекам. Неся потери, отряд теряет людей. Каждое ранение, понесённое отрядом в тактическом бою, отнимает 10 человек. Ранения могут быть вылечены сразу после боя (тогда это действительно лечение, оказание первой помощи и возвращение в строй легкораненых), в дальнейшем, чтобы восстановить численность отряда, его нужно пополнять новобранцами.

Управление отрядом

Любая банда – неустойчивое образование. Каждый её участник преследует собственные цели и слушается предводителя только до тех пор, пока ему это выгодно. Конечно, есть более совестливые люди, но они скорее исключение и не меняют общей плачевной картины. Когда из банды сбегает один или двое, это прискорбно, но не смертельно. На его место в ближайшей деревне легко найти такого же. Другое дело, когда дезертирует целый отряд. Каждый атаман должен понимать, что его соратники с ним не навсегда. Рано или поздно люди устают от войны и хотят передохнуть, потратить заработанное нелёгким ратным трудом в притонах и кабаках, чтобы потом снова окунуться с головой в кровавый хаос бесконечной бойни. Готовность отряда сражаться за предводителя банды определяется множеством факторов, как внешних, так и внутренних. Если дела у атамана идут плохо, люди не хотят за него воевать и бегут к более удачливому. Если же дела идут хорошо, бойцы получают много добычи, им надоедает сражаться, и они тоже бегут. Редкий предводитель сможет держаться золотой середины и привязать к себе людей надолго.
Гражданская война на Красной Земле ведётся с нарушением всех правил воинской дисциплины и просто человеческой морали. В особенности это касается Дикого Поля. Здесь ватаги вооружённых людей, давно забывших о мирной жизни, не признают ничьей власти, плюют на дисциплину, постоянно дезертируют и меняют командиров, грабят мирное население, а некоторые уже потеряли всякий человеческий облик, превратившись в садистов-головорезов. Разрушающее личность влияние движений ещё больше подливает масла в огонь. Однако именно с такими отбросами общества вам придётся иметь дело. Предводителю банды нужно не только совладать со всем этим сбродом, но и заставить его слушаться своих приказов.

Приказы

Предводитель управляет отрядами, отдавая им приказы и рассчитывая на их выполнение. Предводитель добьётся своего, если, во-первых, отряд сможет выполнить приказ, а во-вторых, захочет это сделать, на что в хаосе Дикого Поля не всегда приходится рассчитывать. Способность отряда выполнить задание зависит от его характеристик, навыков, черт и удачи, а желание это сделать – от его отношения к предводителю. Хороший атаман знает, кто ему верен, а у кого камень за пазухой, и пошлёт на рискованное и сложное дело только верные ему части.
Сложность приказа указывает на то, какие усилия нужно приложить отряду, чтобы выполнить его. Помимо сложности, приказ характеризуется опасностью для жизни. Бойцы отряда с меньшей готовностью будет выполнять приказы, ради которых нужно рисковать собой.

- Простой приказ. Не требует проверки навыков. Чтобы выполнить его, отряд просто должен оказаться в нужном месте и произвести элементарные действия, не требующие никаких усилий. Пример: проехать до пункта в пределах видимости и вернуться, выдвинуться в условленное место, расквартироваться в дружественной деревне.

- Обычный приказ. Требует проверки одного навыка. Отряду нужно приложить определённые усилия, чтобы выполнить приказ, но алгоритм действий прост и понятен. Пример: нести ночной караул, взять продовольствие в небольшой деревне, преследовать и схватить убегающего человека, купить на рынке коней, атаковать или защищаться в бою.
- Сложный приказ. Требует проверок нескольких навыков или вызова судьбе.Выполнение приказа требует от отряда нетривиальных усилий и иногда даже творческого подхода. Пример: провести разведку на местности, подготовить засаду, найти в населённом пункте конкретного человека, удержать позицию в бою, обезвредить вражескую пулемётную точку или командира.

Чтобы отдать приказ, игроку персонажа-предводителя не нужно делать никаких проверок. Атаман просто говорит отряду что-то сделать, а дальше всё будет зависеть от уже сложившегося отношения бойцов к нему. В критической ситуации уже поздно пытаться как-то повысить свой авторитет, это надо делать заранее.
В описании отношений указано, какие приказы отряд готов выполнять, а какие нет, но предводитель никогда не может быть уверен, что всё произойдёт так, как он рассчитывает. Верный на словах отряд на деле может предать и дезертировать, а ненадёжная часть – выполнить сложный приказ. Существует огромное множество факторов, которые влияют на это, их просто невозможно отрегулировать правилами. Поэтому мы и не стали этого делать. Выполнит ли отряд приказ, остаётся полностью на усмотрение ведущего. Решая, как поведут себя бойцы отряда, он должен сообразовываться с их отношением к предводителю, но, в конечном счёте, его решение может быть любым. Атаман может только рассчитывать, что один отряд ему верен, а другой нет, но никогда не знает наверняка. Всё зависит от ситуации и его величества случая. И совершенно понятно, что чем сложнее приказ, тем больше роль случайных факторов.

Отношение отряда

Отношение отряда показывает, насколько он верен предводителю банды, точнее, насколько эта верность проявляется внешне. Никто не может залезть в душу каждому бойцу и понять, как он поведёт себя в критической ситуации. Знание отношения отрядов позволяет предводителю лишь примерно понимать, каким отрядам можно давать ответственные задания, а каким доверять не стоит.

- Враждебность. Отряд проявляет откровенную враждебность к предводителю, фактически не подчиняясь ему. Почему он ещё не покинул банду, уже вопрос. Возможно, его бойцы понимают, что, оставшись в одиночестве, они будут перебиты врагами или бывшими соратниками по банде, а может быть, же они что-то замышляют. Даже простые приказы выполняются враждебными отрядами с трудом, о большем и говорить нечего.
- Несговорчивость. Отряд не проявляет лояльности к предводителю, но и враждебности не выказывает. Бойцы постоянно дают понять, что находятся в банде только ради личной выгоды. Такие отряды предпочитают выполнять только простые приказы, а выполнение даже обычного приказа, по их мнению, требует вознаграждения.
- Нейтралитет. Отряд относится к предводителю лояльно, но без всякого пиетета. Лёгкие и обычные приказы без риска для жизни выполняются без оговорок, но более сложные и опасные – только за справедливую долю в добыче. Выполнение самых сложных приказов таким отрядам лучше не поручать.

- Дружелюбие. Отряд с готовностью выступает на стороне предводителя, не давая повода усомниться в своей верности. Приказы выполняются добросовестно, но безоговорочного подчинения всё же нет. Дружелюбный отряд выполнит любой простой и обычный приказ, а также сложный без риска для жизни. Сложный с риском для жизни – за справедливое вознаграждение.
- Преданность. Отряд фанатично предан предводителю. Любые приказы выполняются без колебаний, даже ценой собственной жизни. Такие бойцы – истинное сокровище в Диком Поле. Предводителю, имеющему отряды с этим отношением, очень повезло.

На проверки предводителя и его соратников при попытках взаимодействовать с отрядом (провести дисциплинарные меры, удержать от бегства и т.д.) даётся бонус или штраф в зависимости от отношения отряда:

Враждебность	-2
Несговорчивость	-1
Нейтралитет	0
Дружелюбие	+1
Преданность	+2

Изменение отношения

Отношение отряда непостоянно. Оно меняется как от внешних, не зависящих от предводителя факторов, так и в результате действий его и его соратников. Красная Земля – мир, стремительно катящийся в пропасть, поэтому абсолютно всё здесь со временем становится не лучше, а только хуже. Так же и отношение. Предоставленный сам себе, отряд разлагается, его верность атаману падает. Требуются недюжинные усилия, чтобы остановить этот процесс. Итак, внешние факторы всегда ухудшают отношение отряда, для их улучшения предводитель должен предпринять определённые действия.

Разложение

Красная Земля даёт своим несчастным обитателям множество поводов опуститься и потерять человеческое обличие. Предводителю приходится держать в узде низменные инстинкты своих бойцов, но иногда они вырываются наружу, и тогда отряд превращается в неконтролируемый сброд, которому нет дела до целей атамана. Его дисциплина тает на глазах, авторитет предводителя в его глазах падает, всё это приводит к ухудшению отношения. Некоторые события в жизни отряда провоцируют его разложение. Когда такое событие происходит, предводитель должен сделать проверку Убеждения с бонусом или штрафом, зависящим от отношения отряда. Если событие происходит со всеми отрядами банды (разгром), то предводитель делает одну проверку Убеждения (возможны совместные проверки с помощью его соратников) для всей банды, но исход её может быть разным для каждого отряда в зависимости от их отношения.

- Успех на этой проверке означает, что отношение отряда не меняется
- Провал означает, что отношение отряда ухудшается на одну ступень.
- Критический провал и результат ниже нуля означает, что отношение ухудшается на две ступени.

События, повышающие разложение

- Поражение в бою. Никто не хочет жертвовать своей жизнью за неудачливого атамана.
- Участие в грабеже. Грабёж – лёгкий и быстрый способ пополнить опустевшие

запасы банды, но о какой дисциплине тут может идти речь?

- Долгое бездействие. Стояние на одном месте больше месяца навевает скуку на горячие головы, и они могут захотеть попытать счастье где-то ещё. Если отряд находится на зимовке (обычно гораздо дольше месяца), делается одна проверка за весь срок зимовки, а не каждый месяц. Всем понятно, что это вынужденная мера.
- Нахождение в разлагающем окружении. Всего одна неделя в городе или крупном селе с их кабаками, борделями, игорными домами и враждебной агитацией способна сильно пошатнуть дисциплину.
- Отсутствие предводителя банды. За неделю без атамана бойцы могут решить, что вполне могут обходиться без него. Однако авторитет предводителя продолжает действовать даже в его отсутствие. Игрок делает такую же проверку Убеждения, но с дополнительным штрафом -2.
- Пополнение отряда чуждыми по духу новобранцами. Отряд нужно пополнять представителями одинакового происхождения и движения, иначе недовольства не избежать.
- Пополнение банды классово чуждыми отрядами. Отряды, обладающие чертой Классовая ненависть к людям определённых происхождений, не будут терпеть их представителей в своей банде. Кроме того, представители всех происхождений коллективно ненавидят буржуазию, см. Происхождения.
- Отсутствие добычи. Каждый боец отряда рассчитывает в дополнение к снаряжению и питанию получать и долю в добыче (см. Ресурсы банды). Если бойцы отряда не получает этого, они задаются логичным вопросом, что они вообще делают рядом с этим атаманом. Солдаты армий гособразований (УССР, Новороссии, Украинской Державы) также требуют жалованья, однако его невыплата в полевых условиях встречается ими с большим пониманием и не приводит к росту разложения. В Диком Поле они действуют не на своей территории и понимают, что по возвращении домой они получат все причитающиеся им деньги.
- Избыток добычи. Если за месяц отряд получает в больше добычи, чем требует его ранг и численность, его бойцы начинают подумывать о том, чтобы прекратить испытывать судьбу и на время отойти от дел. Проблема в том, что не всегда предводитель может контролировать, сколько добычи получают его люди, а оставлять всё себе тоже не по-товарищески.
- Чуждые цели предводителя. Движение предводителя не написано у него на лице, и о его предпочтениях члены его банды могут судить только по его поступкам. Если предводитель банды очевидным образом действует в интересах движения, не соответствующего движению отряда, его бойцы отказываются следовать за ним. Насколько причина того или иного поступка предводителя очевидна его людям, зависит от игровой ситуации.

Повышение дисциплины

Чтобы бороться с разложением бойцов, предводитель или его соратники должны приложить целенаправленные усилия, которые при неумелом использовании могут привести к обратному результату. В зависимости от выбранного действия, для каждого отряда отдельно делается проверка определённого навыка предводителя или его соратника (возможны совместные проверки) со штрафом, зависящим от отношения отряда (см. выше). Любой персонаж может принять участие (лично или помогая другому) только в одном действии в неделю.

- Успех и подъём на этой проверке повышает отношение отряда на одну ступень, но

не более двух за одну проверку.

- Провал означает, что отношение отряда ухудшается на одну ступень.
- Критический провал и результат ниже нуля означает, что отношение ухудшается на две ступени.

Дисциплинарные меры

- Агитация. Выступление с прочувствованной речью.

  Навык: Убеждение

- Учения. Хождение строем с целью повышения дисциплины.

  Навык: Военное дело

- Карательные меры. Арест зачинщиков недовольства, телесные наказания.

  Навык: Запугивание

- Дипломатия. Аккуратное выявление слухов, вызывающих недовольство, и пускание новых слухов, улучшающих отношение к командованию.

  Навык: Уличное чутьё

- Провокация. Неожиданное действие, призванное выбить почву из-под ног недовольных. Игрокам нужно придумать действительно оригинальный план.

  Навык: Провокация

Показательная казнь

Когда все аргументы уже исчерпаны, предводитель может пойти на крайнюю меру и выжечь гнойник разложения калёным железом, казнив зачинщиков. Чтобы устроить показательную казнь, необходимо наличие ещё двух отрядов, которые и будут приводить приговор в исполнение. Это довольно сложный приказ, который можно поручить только верным частям.

Предводитель решает, сколько человек он собирается казнить. За каждое ранение, нанесённое отряду, отношение повышается на одну ступень (максимум три, но это требует практически поголовного истребления отряда). Эти ранения могут быть восстановлены только путём набора новобранцев.

Дезертирство

Самым опасным следствием ухудшения отношения отряда является возможность его дезертирства. В момент, когда отношение отряда падает до нейтралитета и ниже, он начинает резко подумывать об уходе из банды. Начинаются брожения, которые сложно скрыть, и предводитель и его соратники могут принять своевременные меры по предотвращению ухода. Если этого не будет сделано, отряд в течение дня покинет банду.

Ещё одной причиной, по которой отряд может покинуть банду, является хронический недостаток еды. Если после распределения пищи отряду не достанется его доля, и он получит третий уровень усталости, переводящий его в состоянии *при смерти*, его бойцы решат покинуть банду, заботясь о своём элементарном выживании.

Нужно прибегнуть к одной из дисциплинарных мер, описанных выше. Насколько та или иная мера подходит к ситуации, определяет ведущий. Например, на учения, скорее всего, просто не хватит времени, гораздо уместнее быстрые и эффективные действия, как

агитация или провокация. Если отношение снизилось как раз в результате неудачного применения определённых дисциплинарных мер, то повторять те же самые меры будет бессмысленно – нужно выбрать какие-то другие. Провести показательную казнь в этой ситуации нельзя: бойцы отряда просто не дадут себя разоружить и перестрелять, и с ними придётся биться. Чем терять людей, лучше просто дать им уйти.

- Успех на этой проверке означает, что отряд удалось удержать в банде.
- Подъём означает, что отряд не только удалось удержать, но и его отношение возвращается к той ступени, на которой он был до снижения.
- Провал означает, что отряд всё-таки дезертирует, но пытается сохранить хорошие отношения с бывшим предводителем, объяснив ему свои действия.
- Критический провал и результат ниже нуля означает, что отряд не просто дезертирует, но и пытается навредить своему бывшему предводителю: украсть снаряжение из обоза банды, убить своего командира отряда, увлечь за собой другие отряды, напасть на самого предводителя и его соратников.

Создание отряда

Создание отряда ранга Новичок очень похоже на создание персонажа и состоит из семи этапов:

1. Выбор рода войск
2. Выбор происхождения
3. Выбор движения
4. Выбор параметров
5. Выбор черт и изъянов
6. Выбор снаряжения
7. Описание деталей

1. Выбор рода войск

Род войск указывает, какую роль отряд будет играть в бою. Рода войск подразделяются на три категории: *базовые, специальные* и *технику*. Описанные ниже правила в большей степени касаются базовых родов войск, из которых состоит подавляющее большинство банд Дикого Поля.

Наиболее распространённые рода войск – это пехота и конница, они называются *базовыми*. Пехота не имеет никаких специальных особенностей, это основной род войск. Кавалерия обладает более высокой скоростью и маневренностью, а также наносит больший урон живой силе за счёт оружия, специально приспособленного для конного боя, что даёт ей преимущество перед пехотой. Однако от бойцов естественным образом требуется владение верховой ездой:в бою кавалерийские отряды используют наименьшее значение из Драки и Верховой езды, Стрельбы и Верховой езды, Метания и Верховой езды для соответственно рукопашного боя, дистанционного боя, атаки метательным оружием. Защита кавалерийского отряда также вычисляется от наименьшего из навыков Драки и Верховой езды.

Следующие рода войск относятся к *специальным*: пулемётные команды, инженерные войска и артиллерия. В бою они оказывают поддержку базовым войскам, что регулируется особыми правилами.

Техника: бронеавтомобили, танки и аэропланы, была довольно редка в Гражданскую войну. Каждая единица техники действует как отдельный отряд, управляемая своим пилотом или водителем. Правила использования техники в тактическом бою описаны ниже.

2. Выбор происхождения

Происхождение отряда влияет на его боевые свойства. Совмещение в одном отряде представителей разных происхождений разлагает его. Свойства происхождения для отряда отличаются от таковых для отдельного персонажа. Происхождение дворянство не используется для отрядов, потому что представители этого происхождения после Революции более не чувствуют внутреннего единства и рассеяны по всей Красной Земле. Исключительно для отрядов добавлено новое происхождение: офицерство.

Буржуазия

Отряды буржуазии – довольно редкое явление. Обычно это городское ополчение, вынужденное оборонять себя и своё имущество от революционных и бандитских армий. Война не их стихия, но их капитал позволяет им хорошо вооружиться.

- Вооруженность. Представители буржуазии обладают достаточными средствами, чтобы обеспечить себя хорошим оружием.
- Предубеждение. Революция создала такое напряжение в обществе, что буржуазию не любит никто. Их считают богатеями, виновными во всех бедах Красной Земли. Пополнение банды отрядами буржуазии является фактором разложениям для всех остальных отрядов банды, кроме других отрядов буржуазии.

Деклассированные элементы

Городская беднота часто сбивается в ватаги, чтобы пограбить. В последние годы это практически единственное её занятие.

- Дитя улиц. Отряд деклассированных элементов получает d6 в навыках Маскировка и Провокация
- Слабая дисциплина (крупный). Деклассированные элементы глубоко порочны, их сложно удержать от разложения и призвать к порядку.

Инородцы

Горцы Кавказа и крымские татары – частые гости в Диком Поле, они с радостью сражаются на любой стороне конфликта.

- Сын природы. Отряд инородцев получает d6 в навыке Внимание и Выживание.
- Любители пострелять (крупный). Инородцы обожают палить из винтовок и пистолетов, когда им весело или же когда грустно, а уж в бою расход боеприпасов просто огромен.

Интеллигенция

Отряды, набранные из городской интеллигенции, редки. Обычно они стараются вести борьбу за свои идеалы не на поле битвы. Но иногда и ей приходиться не сидеть дома в этот переломный момент, а с оружием в руках пробивать дорогу к светлому будущему.

- Агитация в частях. Интеллигенты постоянно вступают в горячие дискуссии с другими бойцами банды, агитируя их и убеждая в правоте своих идей. Если эти идеи совпадают с целями командования, это весьма кстати, но почему-то чаще всего бывает наоборот. Если отношение отряда интеллигенции к предводителю повышается или понижается на 1, выберите любой другой отряд банды и тоже повысьте или понизьте его отношение к предводителю на 1. Если у выбранного отряда отношение уже перед этим изменилось из-за того же события, что и у отряда интеллигенции (например, из-за поражение банды в бою), это свойство не работает. Также оно не работает, если отношение повышено показательной казнью отряда

интеллигенции – тут уже не до агитации.

Казачество

Казаки заслуженно считаются лучшими воинами Дикого Поля, но с ними сложно найти общий язык.

- Казачья выучка. Отряд казачества получает d6 в навыке Верховая езда и Драка.
- Кони (нормальное качество). Казаки сражаются на своих конях и очень их ценят.
- Обособленность. Казаки готовы подчиняться только таким же казакам, остальные им не указ. Все проверки предводителя и его соратников в отношении отряда казачества делаются со штрафом -2, если их делает персонаж другого происхождения.

Крестьянство

Селяне составляют большую часть населения Дикого Поля, поэтому их отряды самые многочисленные. Они сражаются за самое святое: Землю и Волю.

- Крепкое здоровье. Земля-матушка даёт селянам особую силу. Отряд крестьянства начинает с Выносливостью d6
- Неспособность к обучению (крупный). Времена, когда рекрутам из крестьян привязывали к рукам сено и солому, чтобы они различали право и лево, ушли не так далеко.

Мещанство

Мещане стараются не покидать своих городов и местечек, но обстоятельства подчас вынуждают их сражаться. Надо сказать, что воины из них никудышные.

- Тёртый калач. Отряд мещан получает d8 в навыке Уличное чутьё.
- Трусость (крупный). Мещане не готовы жертвовать своей жизнью, личная безопасность для них самое главное.

Офицерство

Офицеры – это не потомственное происхождение, офицером человек становится уже в сознательном возрасте, поступив на военную службу. Однако во время Гражданской Войны представители офицерства проявили себя как отдельный социальный слой, со своим образом мыслей и стереотипом поведения. Они составили ядро Белых армий и Белого движения, в котором на первых этапах войны повсеместно встречались отряды, состоящие целиком из офицеров. Сохранились они и до 1922 года. Многие из них не складывали оружие уже почти десять лет, и их принадлежность к сословиям, классам и национальностям стёрлась. Война их жизнь, и на ней они только офицеры. Поэтому правомерно считать принадлежность к офицерству аналогом происхождения для некоторых отрядов. Офицерские отряды редко встречаются сами по себе, обычно они являются частью одного из офицерских полков, посланной на особое задание в Дикое Поле. Но бывают и исключения.

- Военная выучка. Офицерские отряды отлично подготовлены и способны вести себя слаженно в любой ситуации. Отряд офицерства начинает со Смекалкой d6
- Командный голос. Вполне логично, что в отряде, состоящем из офицеров, найдется талантливый командир, которого готовы слушать его соратники. Отряд получает черту Командный голос. В отличие от других лидерских черт, эта черта не может быть потеряна вследствие смерти командира отряда: как только он падёт, его место мгновенно займёт другой офицер.
- Офицерская честь. Отряды офицеров не будут выполнять приказы, расходящиеся с

их представлением о чести, предпочитая смерть сделке с совестью. Они слишком много отдали Войне, чтобы позволить себе вести её бесчестно. Более того, они, скорее всего, не будут сражаться за предводителя, чьи представления о чести расходятся с таковыми у них.

Пролетариат

Рабочие заводов Донбасса и других индустриальных центров Юга России и Украины с готовностью исполняют свой революционный долг, сражаясь против угнетателей трудового народа.

- Классовая ненависть (буржуазия и офицерство). Как известно любому человеку, знакомому с учением Маркса, пролетариат ненавидит недобитых буржуев и их защитников «офицерьё». Бонус составляет +1.
- Экономия боеприпасов. Пролетарии умеют ценить и экономить то, что производят. Они знают, сколько труда их товарищей вложено в каждый патрон и не расходуют их понапрасну.
- Классовое чутьё. Пролетарий не будет проливать кровь в интересах представителей враждебных классов. Все проверки предводителя и его соратников в отношении отряда пролетариата делаются со штрафом -2, если их делает персонаж другого происхождения.

Чужестранцы

Отряды воинов-интернационалистов распространены по всей Красной Земле. Одних ведёт жажда наживы, других – приверженность идее, а третьих – страсть к приключениям.

- Беспринципность. Чужестранцы не связаны ни с кем и ни с чем на Красной Земле, судьба её жителей им безразлична. Они согласятся выполнить те приказы, которые представители других происхождений могут посчитать для себя морально неприемлемыми, например, провести карательную акцию или участвовать в показательной казни других отрядов банды.
- Жадность (крупный). Чужестранцы – это наёмники, сражающиеся за долю в добыче, другие мотивации всегда стоят для них на втором плане.

3. Выбор движения

Движение отряда показывает, за какие цели его бойцы готовы жертвовать своими жизнями. Если цели предводителя расходятся с убеждениями его банды, это рано или поздно приведёт к разрыву. Большая часть бойцов в Диком Поле относятся к Зелёному и Чёрному движению. К первому – в силу его многочисленности, ко второму – из-за того, что большая часть его представителей встаёт на дорогу разбоя и войны.

Случайный выбор происхождения и движения отряда

Чтобы определить случайным образом, к какому происхождению относится отряд, встреченный бандой в Диком Поле, используйте нижеприведённую таблицу. Сначала киньте 2d6, чтобы определить происхождение, затем 1d10, чтобы определить движение. Результат 12 на первом броске означает, что отряд состоит из нежити, о специфике этих отрядов написано ниже (пока не написано, не ищите). Помимо использования для случайного определения, таблица даёт понимание состава воюющих в Диком Поле.

Бросок 2d6	Происхождение	Бросок 1d10 – Движение			
		Красное	Белое	Зелёное	Чёрное
2	Интеллигенция	1	2 - 5	6 - 8	9 - 10
3	Мещанство	1	2 - 5	6 - 8	9 - 10

4	Офицерство		1 - 8	9 - 10	
5	Казачество	1	2 - 4	5 - 8	9 - 10
6	Пролетариат	1 - 5		6 - 7	8 - 10
7	Крестьянство	1 - 2		3 - 7	8 - 10
8	Деклассированные элементы	1 - 3		4 - 5	6 - 10
9	Инородцы	1	2 - 3	4 - 7	8 - 10
10	Чужестранцы	1 - 3	4 - 5	6	7 - 10
11	Буржуазия		1 - 7	8 - 9	10
12	Нежить	1 - 3	4 - 5	6 - 9	10

4. Выбор параметров

4.1. Характеристики

Для удобства игры, характеристики отряда называются так же, как и у отдельных персонажей: Ловкость, Смекалка, Характер, Сила, Выносливость, однако означают они несколько иные вещи. Более того, значение характеристик отряда никак не связано со значениями характеристик его бойцов. Забудьте об отдельных солдатах: когда речь идёт о движении масс, в силу вступают совершенно иные законы и правила.

При создании отряда значение каждой его характеристики равно d4. У вас есть 5 пунктов, которые вы можете потратить на их повышение. Чтобы повысить характеристику на 1 ступень, понадобится 1 пункт. Ни одна характеристика при создании не может превышать d12.

- Ловкость – боеспособность отряда. Его умение атаковать, защищаться и маневрировать для нанесения максимального урона противнику.
- Смекалка – строевая подготовка отряда. Его умение действовать слаженно, подчиняться командам и адекватно вести себя в быстро меняющейся картине боя.
- Характер – боевой дух отряда. Его моральное состояние и готовность сражаться, невзирая на потери.
- Сила – физическая подготовка отряда. Его умение прилагать совместные физические усилия для достижения поставленной задачи.
- Выносливость – живучесть отряда. Его умение избегать потерь и выполнять основные свои функции, несмотря на полученные повреждения.

4.2. Навыки

Навыки отряда тоже называются так же, как и навыки персонажей, и означают то же самое, но их количество меньше.От отряда не требуется таких сложных действий, как отдельного героя,его задача – воевать. Поэтому у вас есть только 10 пунктов, которые вы можете распределить между навыками отряда. Стоимость повышения навыка на одну ступень равна 1 пункту при условии, что значение навыка не превышает значение связанной с ним характеристики (указывается после названия навыка). Если вы хотите, чтобы значение навыка было выше значения характеристики, то каждое последующее повышение на одну ступень будет стоить 2 пункта. Как и в случае с характеристиками, ни один навык не может быть выше d12. Исключение составляет навык Драка: его повышение на одну ступень всегда стоит 2 пункта. В отличие от характеристик, навыки изначально равны 0.

- Верховая езда – Ловкость
- Внимание (обнаружение засад, разведчиков) – Смекалка

- Выживание – Смекалка
- Драка – Ловкость
- Запугивание (психическая атака, боевой клич) – Характер
- Лечение (оказание первой помощи раненым) – Смекалка
- Маскировка (ведение разведки в дикой местности, скрытное передвижение) – Смекалка
- Плавание – Сила
- Провокация (отвлекающие манёвры) – Смекалка
- Стрельба – Ловкость
- Уличное чутьё (умение растворяться среди местного населения, шпионаж, ведение разведки в городе) – Смекалка.

4.3. Производные параметры

- Защита равна 2, плюс значение навыка Драка, уменьшенное вдвое (или просто 2, если у отряда нет этого навыка, что довольно странно), плюс любые бонусы за определённые виды вооружения. Отражает, насколько отряд умеет отражать атаки в ближнем бою. В случае с такими показателями как d12+1, вам необходимо будет прибавить к значению Защиты половину модификатора, округленную вниз. Для кавалерийских отрядов при расчёте Защиты используется наименьшее значение из навыков Драка и Верховая езда.
- Стойкость равна 2, плюс половина Выносливости отряда, плюс броня. Отражает способность отряда выносить физический урон. Если Выносливость отряда превышает d12, то Стойкость рассчитывается так же, как и в случае с Защитой
- Маневренность отряда зависит от Шага отряда и показывает, насколько быстро он может двигаться в бою. Обычно Маневренность равна 0, что соответствует Шагу 6. Маневренность является самостоятельным параметром и может изменяться только вследствие взятия новых черт и изъянов. В тактическом бою атакующая сторона всегда прибавляет Маневренность к проверкам Драки и Стрельбы. Защищающаяся сторона прибавляет Маневренность к Защите.

5. Выбор изъянов и черт

Отряд набирает изъяны и черты так же, как отдельный персонаж. При создании отряда он может получить максимум один крупный и два мелких изъяна, что даст ему 4 бонусных пункта, которые можно потратить на повышение характеристик (2 за пункт), навыков (1 за пункт; 2 за пункт, если значение навыка превышает значение характеристики; 2 за пункт навыка Драка) или приобретение черт (2 за черту).За каждое повышение, которое получает отряд (т.е. за каждый бой, в котором он участвовал), ему даётся по 2 пункта, которые он может тратить таким же образом. Некоторые черты имеют требование к рангу отряда и значению его характеристик и навыков. Отряд может брать цветные черты своего движения. Черты отряда присущи ему как целостности, отдельные бойцы отряда не получают их преимуществ, если действуют вненего, даже если черта отряда называется так же, как черта персонажа.

Изъяны

Боязнь сверхъестественного (мелкий)

Бойцы отряда суеверны и впадают в панику при столкновении со сверхъестественными явлениями. К счастью для них, даже на Красной Земле они встречаются довольно редко. Проверки сверхъестественных навыков против отряда получают бонус +2, союзные герои

не могут применять сверхъестественные силы для поддержки отряда.

Жадность (мелкий или крупный)

Бойцы отряда думают только о деньгах и требуют себе необоснованно большей доли в добыче.

Проверка распределения денег для данного отряда делается со штрафом -1 (мелкий изъян) или -2 (крупный изъян).

Любители пострелять (мелкий или крупный)

Бойцы отряда имеют обыкновение безудержно палить из пистолетов и винтовок, бесцельно расходуя патроны, и в результате им их постоянно не хватает.

Проверка распределения боеприпасов для данного отряда делается со штрафом -1 (мелкий изъян) или -2 (крупный изъян).

Медлительность (мелкий или крупный)

Бойцы отряда неспособны скоординировано перемещаться и постоянно теряют темп. Если отряд конный, то у них, возможно, просто очень плохие лошади.

Отряд получает -1 к Маневренности (мелкий изъян) или -2 (крупный изъян).

Неспособность к обучению (мелкий или крупный)

Бойцы отряда тупы и упрямы, они плохо поддаются тренировке.

Проверки на повышение дисциплины в отношении отряда делаются со штрафом -1 (мелкий изъян) или -2 (крупный изъян).

Плохое вооружение (крупный)

Бойцы отряда вооружены плохим оружием или не умеют нормально им пользоваться.

Базовый урон отряда составляет 2d4. При взятии черты Вооруженность урон будет ниже на одну ступень по сравнению с тем, что указано в таблице.

Прожорливость (мелкий или крупный)

Бойцы отряда любят пожрать и выпить без всякой меры, на них не напасёшься еды.

Проверка распределения пищи для данного отряда делается со штрафом -1 (мелкий изъян) или -2 (крупный изъян).

Рукопашный бой (крупный)

Бойцы отряда презирают огнестрельное оружие и сражаются только врукопашную.

Отряд не может использовать навык Стрельба и брать черту Пулемётная команда, но может использовать гранаты.

Слабая дисциплина (мелкий или крупный)

Бойцы отряда глубоко порочны, их сложно удержать от разложения и призвать к порядку.

Проверки Убеждения при повышении разложения отряда делаются со штрафом -1 (мелкий изъян) или -2 (крупный изъян).

Трусость (крупный)

Бойцы отряда трусливы и ненадёжны, они побегут при первой опасности.

Количество ранений, которое отряд может вынести до того, как побежит, считается, как будто отношение отряда ниже на одну ступень, чем оно в действительности является. Для отрядов с враждебным отношением изменений нет, они и так бегут при первом ранении или шоке.

Черты

Черты отряда

Альтруизм

Требования: Новичок

Отряд сражается не за деньги, а за идею. Но что-то платить ему всё равно надо. Проверки на распределение денег данному отряду делаются с бонусом +2. Эта черта не может быть взята при наличии изъяна Жадность.

Броня

Требования: специальное

Взятие этой черты даёт отряду броню и другие средства защиты, что повышает его Стойкость, но может понизить Маневренность. Существует четыре вариант черты: Лёгкая броня, Тяжёлая броня и два вида Гиломорфной брони. Отряд может пользоваться преимуществом только одного варианта черты одновременно. Если отряд хочет поменять свою броню, он должен взять черту ещё раз, в другом варианте, а первый вариант перестаёт действовать.

Вариант	**Требуемый ранг**	**Бонус Брони**	**Штраф Маневренности**	**Пример**
Лёгкая	Новичок	+1	-	Бурка, папаха, толстая одежда, кожаный шлем (пикенхауб)
Тяжёлая	Закалённый	+2	-1	Бронежилет (саппенпанцер), стальная каска
Гиломорфная	Ветеран	+2	-	Гиломорфная кольчуга
Тяжелая гиломорфная	Герой	+4	-1	Гиломорфная панцирь

Вооружение

Требования: специальное

Эта черта отражает наличие у отряда более совершенного огнестрельного оружия и умение им пользоваться. Обычно боец отряда вооружен винтовкой Бердана и одним револьвером Нагана, а при взятии этой черты один раз, у него может быть, например, более качественная винтовка Мосина или два револьвера. Черта может браться один раз за ранг отряда, каждый раз повышая ступень его урона на один, вплоть до 2d12.

Количество черт	**Требуемый ранг**	**Урон**	**Пример**
1	Новичок	2d8	Более совершенные винтовки, несколько револьверов
2	Закалённый	2d10	Маузеры, автоматическое оружие у некоторых бойцов
3	Ветеран	2d12	Автоматическое оружие у всех бойцов, изделия Новой Науки (флуктуаторы, гиперболоиды и пр.)

Излюбленная тактика

Требования: специальное
Отряд овладел особыми приёмами, позволяющими более эффективно использовать боевые тактики. Например, использует боевой клич во время атаки, умеет быстро рыть окопы и развёртывать линию обороны при отражении нападения или в совершенстве освоил специальный маневр, позволяющий обстреливать противника издалека и быстро отходить, не ввязываясь в бой.
При взятии этой черты выберите один из четырёх вариантов тактики: Атака, Отражение, Маневрирование, Контратака. При использовании этой тактики, если отряд на атакующей стороне, он получает бонус +1 к проверкам Драки, Стрельбы, Запугивания и Провокации. Если отряд на защищающейся стороне, он получает бонус +1 к Защите и проверкам Запугивания и Провокации. Черта может браться один раз за каждый ранг, каждый раз она относится к новой тактике.

Излюбленная тактика +
Требования: Излюбленная тактика
Черта увеличивает бонус при использовании излюбленной тактики до +2. Черта может браться один раз за ранг, и её взятие исключает взятие новой черты Излюбленная тактика на этом же ранге. Т.е. если отряд ранга Закалённый взял черту Излюбленная тактика (Отражение), то на ранге Ветеран он может взять черту Излюбленная тактика + (Отражение) или черту Излюбленная тактика (любая другая тактика).

Классовая ненависть
Требования: Новичок
Выберите одно или два происхождения, отличных от происхождения отряда. Персонаж получает +1 бонус против отрядов этих происхождений, или +2, если он выбрал только одно происхождение. Если отряд на атакующей стороне, он получает бонус к проверкам Драки, Стрельбы, Запугивания и Провокации. Если отряд на защищающейся стороне, он получает бонус к Защите и проверкам Запугивания и Провокации.
Классовая ненависть имеет и обратную сторону: если в банду войдут представители происхождения, которое отряд ненавидит, это будет являться фактором разложения для данного отряда. Кроме того, отряд нельзя пополнять представителями тех происхождений, которые ненавидят его бойцы. Черта может браться несколько раз, но каждый раз должны выбираться новые происхождения.

Кони
Требования: Верховая езда d6+, специальное
Взятие этой черты превращает отряд из пехоты в конницу, что даёт ему определённые преимущества, но требует умения ездить верхом, а также обеспечения лошадей фуражом. Черта может браться один раз за каждый ранг отряд, каждый раз повышая качество коней, которыми владеет отряд, и, следовательно, его Маневренность.

Количество черт	Требуемый ранг	Качество	Бонус Маневренности
1	Новичок	Нормальное	+1
2	Закалённый	Хорошее	+2
3	Ветеран	Отличное	+3

Психическая атака
Требования: Новичок, Характер d8+
Бойцы отряда обладают железной волей и не боятся ходить в штыковую атаку на

пулемёты в полный рост и под музыку.
Отряд получает +2 к проверкам Запугивания и к проверкам Характера и Смекалки, когда он противостоит атакам, требующим поединка воли.

Пулемётная команда
Требования: Новичок
Как это работает?

Самоснабжение
Требования: Новичок
Отряд очень экономно питается, обеспечивая себя за счёт охоты и собирательства. Но какую-то еду ему всё равно нужно давать.
Проверки на распределение пищи данному отряду делаются с бонусом +2. Эта черта не может быть взята при наличии изъяна Прожорливость.

Специализация
Требования: Смекалка d6+, два навыка d8+
Эта черта показывает, в каких навыках специализируются бойцы отряда. Черта может браться несколько раз, каждый раз давая бонус +2 к двум выбранным навыкам, зависящим от Смекалки: Внимание, Выживание, Лечение, Маскировка, Провокация, Уличное чутьё. Таким образом, существует 15 вариантов сочетаний. Как именно действует специализация, определяется игроками и ведущим. Например, специализация на Лечении и Выживании может указывать на наличие в отряде нескольких охотников и врача, или же хорошей экипировкой походным снаряжением и большим запасом лекарств. Чтобы взять эту черту, отряд должен иметь d8 в каждом из двух выбранных навыков. Каждый навык может быть повышен только один раз за счёт специализации, но может быть дополнительно повышен за счёт других черт.

Устойчивость
Требования: Закалённый, Выносливость d8+
Бойцы отряда проявляют недюжинную стойкость и не бегут даже под градом пуль. Количество ранений, которое отряд может вынести до того, как побежит, считается, как будто отношение отряда выше на одну ступень, чем оно в действительности является. Для отрядов с преданным отношением изменений нет, они и так не побегут.

Экономия боеприпасов
Требования: Новичок
Отряд рационально расходует патроны: один выстрел – один труп. Но даже при такой экономии боезапас надо пополнять.
Проверки на распределение боеприпасов данному отряду делаются с бонусом +2. Эта черта не может быть взята при наличии изъяна Любители пострелять.

Лидерские черты
Эффект лидерских черт отряда распространяется на всех его бойцов, но фактическим их обладателем является его командир, поэтому если в бою он будет убит (это возможно только в результате действий героев), они временно перестанут действовать до конца этого боя. После боя будет выбран новый командир, и черты снова начнут действовать.
Если бой идёт по обычным правилам, где каждый боец отряда действует как отдельный персонаж, то у командира отряда сохраняются лидерские черты, но они действуют, как черты с аналогичными названиями, описанные в Дневнике Авантюриста на стр.38-39, и

влияют не на весь отряд, а только на союзников в *командном радиусе*.

Держать строй!
Требования: Закалённый, Смекалка d8+, Командный голос
Командир отряда укрепляет волю людей под его началом.
Отряд получает +1 к Стойкости

Командный голос
Требования: Новичок, Смекалка d6+
Командир отряда способен давать своим бойцам чёткие и ясные инструкции и принуждать к их исполнению, несмотря ни на что.
Отряд получает +1 к проверкам Характера при попытках оправиться от шока.

Командный голос+
Требования: Закалённый, Командный голос
Командир отряда с репутацией умелого воина поддерживает и вдохновляет своих солдат.
Отряд получает +2 к проверкам Характера при попытках оправиться от шока (включая преимущество +1 за Командный голос).

Предводитель
Требования: Ветеран, Командный голос
Командир отряда с лёгкостью руководит своими людьми. Когда он отдаёт распоряжения, все действуют, как единый хорошо смазанный механизм.
При использовании навыков вне боя отряд бросает дикий кубик d10 вместо d6.

Прирождённый лидер
Требования: Новичок, Характер d8+, Командный голос
Между командиром отряда и его людьми выстраивается особая связь.
Один раз за бой или во время выполнения одного приказа вне боя отряд может перебросить кости при проверке параметров.

6. Выбор снаряжения

Снаряжение бывает нескольких видов:

- Холодное оружие
- Огнестрельное оружие
- Боеприпасы
- Гранаты
- Броня
- Прочее снаряжение

В отличие от отдельных персонажей, снаряжение которых закупается, большая часть снаряжения отряда приобретается за счёт черт. Исключение составляют боеприпасы, которые отряд получает из ресурсов банды. Собственные деньги бойцов отряда не используются для закупки снаряжения и вообще никак не учитываются.

6.1. Холодное оружие

Эта категория включает штыки, шашки, сабли, пики, а также импровизированное оружие. Прописывать, чем вооружен каждый боец отряда было бы слишком сложно, поэтому для всего отряда используются общий показатель вооруженности, имеющий значение от d4 до d12. Свойства оружия не играют роли. В бою отряд наносит урон, равный его

вооруженности плюс Сила, но этот кубик не может превышать силу отряда. Стандартный кубик вооруженности равен d6. Повысить или понизить его можно только за счёт черт и изъянов. Каждый отряд в Диком Поле вооружается сам как хочет и может, предводитель банды не может на это влиять.

6.2. Огнестрельное оружие

Эта категория включает в себя всё разнообразие винтовок, пистолетов, револьверов и автоматов. Огнестрельное оружие наносит фиксированный урон: два кубика одинаковой ступени. Для всего отряда используются общий показатель вооруженности, имеющий значение от 2d4 до 2d12. Урон зависит не только от мощности оружия, но и от дополнительных его свойств. Например, «берданки», в отличие от «мосинок», однозарядные, поэтому отряд, вооруженный ими, стреляет реже. В тактическом бою отсутствуют правила автоматического огня, поэтомучтобы отразить этот эффект, урон автоматического оружия повышен по сравнению с обычными правилами.
Стандартный кубик вооруженности равен 2d6. Повысить или понизить его можно только за счёт черт и изъянов.

6.3. Патроны

Патроны относятсяк ресурсу боеприпасов банды и находятся в ведении её предводителя. Бойцы отряда получают их только перед боем, и далеко не факт, что в обозе найдутся именно те патроны, которые подходят к их оружию (это определяется проверкой). В бою патроны очевидным образом расходуются, поэтому в каждый конкретный момент на руках у бойцов отряда может быть разное количество боеприпасов. Для этих расчётов используются условные пунктыпатронов. Их максимальное количество у отряда не ограничено, а если оно становится равным нулю, то отряд больше не может использовать огнестрельное оружие.

6.4. Гранаты

Как и патроны, гранаты относятся к ресурсу боеприпасов банды. Перед боем отряд может экипироваться гранатами. Повреждение метательным оружием наносится в зависимости от количества гранат у отряда.Каждая единица запаса гранат добавляет d6 к повреждениям, наносимым отрядом с помощью метательного оружия. Каждое их использование снижает этот запас на один пункт, и соответственно повреждение на d6.Максимальное количество пунктов гранат у отряда не ограничено, а если оно становится равным нулю, отряд больше не может использовать метательное оружие.

6.5. Броня

Эпоха, когда в бой ходили, облачившись в сталь, миновала, но некоторые средства индивидуальной защиты всё ещё в ходу. Обычно это просто плотная одежда, способная защитить от скользящего удара сабли, но не от пули. Некоторые части используют тяжёлые и неудобные германские стальные бронежилеты (саппенпанцеры), а специальные войска Красных используют лёгкие и прочные, но при этом очень дорогие гиломорфные материалы.
По умолчанию, броня отряда равна нулю, но её можно повысить с помощью черт.

6.6. Прочее снаряжение

Помимо оружия, у бойцы отряда может быть и другое полезное имущество, например, кони (тогда отряд считается конницей), специальное снаряжение, инструменты или лекарства. Всё это приобретается с помощью черт.

Развитие отряда

Со временем отряд развивается, его бойцы учатся действовать вместе, тренируют свои навыки и даже избавляются от вредных привычек. За каждый бой, в котором участвует отряд, он получает одно повышение, если, конечно, он не был уничтожен. Повышением можно распорядиться следующим образом:

- Выбрать новую черту.
- Убрать один крупный изъян или до двух мелких изъянов.
- Повысить навык, значение которого выше или равно значению соответствующей ему характеристики, на одну ступень.
- Повысить каждый из двух навыков, значение которых ниже значения соответствующей им характеристики, на одну ступень.
- Получить новый навык, значение которого равно d4.
- Повысить одну характеристику на одну ступень. Эту опцию можно выбирать лишь один раз за ранг. Параметры не могут превышать d12. Отряд легендарного ранга может поднимать значение характеристики за каждое второе повышение.

За каждые 4 повышения отряд получает новый ранг:

Повышения	Ранг
0-3	Новичок
4-7	Закалённый
8-11	Ветеран
12-15	Герой
16+	Легенда

Ранг даёт отряду доступ к более мощным чертам и позволяет претендовать на большую долю в добыче.

Действия отряда вне боя

Задачи, которые стоят перед отрядом, не исчерпываются участием в сражении.

Всякая шняга про то, какие навыки и когда используются, сложные и простые действия. Вызов судьбе.

При совершении любых проверок навыков вне боя используется дикий кубик d6, если у отряда есть командир.

Тактический бой

Начало боя

Каждый из предводителей делает проверку Военного дела и берет из колоды столько карт, каков **результат броска**. Эти кубики не взрываются, дикий кубик кидается и тоже не взрывается. Карты набираются в закрытую, т.е. игроки не показывают свои карты ведущему, а ведущий – игрокам.

Достаньте из колоды одну карту и положите её лицом вверх рядом с ней. Масть этой карты показывает, какому движению благоволит судьба в этом бою:

- Бубны – Красное

- Червы – Белое
- Трефы – Зелёное
- Пики – Чёрное
- Чёрный джокер – любое движение на выбор игроков
- Красный джокер – любое движение на выбор ведущего

Отряды и отдельные персонажи выбранного движения получают +1 ко всем проверкам до конца боя.

Раунд боя

Время в тактическом бою разделяется на раунды, длящиеся примерно по 10 минут.В начале раунда определяется, какая из сторон будет атаковать, а какая защищаться. Затем атакующая сторона объявляет, какие отряды будут атаковать в этом раунде, а защищающаяся выбирает тактику защиты и те отряды, которые будут её осуществлять. После этого, в зависимости от выбранной тактики и её успешности, отряды сторон могут нанести удары друг по другу или произойдут иные события.

Масть и значение карты

Масть карты определяет, какие действия отряд может провести в раунде:

- Пики – атака
- Червы – отражение
- Бубны – маневрирование
- Трефы – контратака
- Чёрный джокер – атака или контратака
- Красный джокер – отражение или маневрирование

Чтобы использовать тактику (о том, как это делается, описано ниже), игрок выкладывает соответствующую карту на стол. Каждая карта может использоваться в бою только один раз. Если у игрока нет карты определённой масти, его отряды не могут применять соответствующую тактику.

Чем выше значение карты, тем больше вероятность, что тактика отряда удастся. Когда карты тактики атаки и защиты для раунда выложены на стол, их значения сравнивается, и тактика с более высоким значением считается успешной. Джокер обладает самым высоким значением, значения двух джокеров равны.

Значение карты тактики выше валета даёт отряду бонус к некоторым броскам и параметрам, независимо от того, была его тактика успешна или нет. Атакующая сторона всегда получает бонус от достоинства карты к проверкам Драки, Стрельбы, Запугивания и Провокации. Защищающаяся сторона всегда получает бонус от достоинства карты к Защите и проверкам Запугивания и Провокации.

- Валет +1
- Дама +2
- Король +3
- Туз +4
- Джокер +4

Действия отряда в раунде

Независимо от того, какая тактика была выбрана, каждый отряд может нанести только один удар в раунд (в рукопашную, огнестрельным оружием, метательным оружием) и совершить одно специальное действие. Если они делаются в один раунд, бросок на каждый из них делается со штрафом -2. Целью может быть любой отряд противника, участвующий в этом столкновении.

- Удары:
    - Удар в рукопашную. Делается бросок Драки против Защиты отряда, в случае успеха наносится повреждение. **Каждый** подъём даётдополнительный d6 к повреждениям.
    - Удар огнестрельным оружием. Делается бросок Стрельбы против сложности 4, в случае успеха наносится повреждение. **Каждый** подъём даётдополнительный d6 к повреждениям. Запас патронов отряда уменьшается на один.
    - Удар метательным оружием. Бросок атаки не делается. Цель получает повреждения в зависимости от запаса гранат у отряда. Запас гранат отряда уменьшается на один.
- Специальные действия
    - Психическая атака. Делается встречный бросок Запугивания против Характера цели, в случае успеха цель в шоке.
    - Обманный манёвр. Делается встречный бросок Провокации против Смекалки цели, в случае успеха цель в шоке.

В конце раунда, в котором отряд действовал, он получает один пункт усталости. В следующих раундах на его действия накладывается штраф, равный количеству этих пунктов. Когда отряд получает три пункта усталости, он больше не может атаковать, однако отряды противника могут атаковать его.

Ранения отряда

Отряд, которому нанесено ранение, может бежать с поля боя. Количество ранений, которое отряд может вынести до того, как побежит, зависит от его отношения к предводителю банды:

- Враждебность – одно ранение или шок
- Несговорчивость – одно ранение
- Нейтралитет – два ранения
- Дружелюбие – три ранения
- Преданность – отряд верен предводителю до конца и предпочтёт поголовное истребление бегству

Как только отряду наносится указанное количество ранений, он немедленно покидает поле боя, и только действия героев (предводителя и его соратников) могут удержать его от бегства.

Командир отряда

Командир отряда назначается предводителем банды или выбирается самими бойцами. Благодаря ему, отряд получает эффект лидерских черт, поэтому если он погибнет, то они временно перестанут действовать. В бою по обычным правилам, где каждый боец отряда действует как отдельный персонаж, командир отряда считается дикой картой.

Определение атакующей стороны

В первом раунде боя атакующей стороной считается та, чей игрок показал самую высокую пиковую карту. Игрок может показать только одну карту, но это не обязательно должна быть самая высокая пиковая карта из имеющихся у него на руке.
В следующих раундах атакующей считается та сторона, которая атаковала в предыдущем раунде, или та, которая объявила контратаку в предыдущем раунде.
Если у атаковавшей в предыдущем раунде стороны больше нет карт атаки (пики), она

должна отступить. Если у противоположной стороны к этому моменту остались карты атаки, она может её преследовать.
Если раунд боя начинается с контратаки, атакующая сторона не должна выкладывать новую карту атаки. Её картой атаки считается карта контратаки, выложенная в предыдущем раунде.

Объявление атаки

Атакующая сторона объявляет атаку. Для этого игрок этой стороны выкладывает на стол одну из своих пиковых карт – это карта его атаки. Атакующая сторона объявляет, какие из отрядов её банды будут участвовать в этой атаке. Выложите карточки этих отрядов в центр стола. Чтобы отразить атаку, игрок защищающейся стороны должен выложить на стол карту отражение (червы), маневрирования (бубны) или контратаки (трефы) (ответить атакой нельзя) и объявить, какие отряды будут отражать атаку. Карточки этих отрядов также выкладываются в центр стола. Если у защищающегося игрока нет таких карт, атакующая сторона не встречает сопротивления и наносит повреждения любым отрядам защищающейся стороны.

Выбор защитной тактики

Игрок защищающейся стороны выбирает защитную тактику в зависимости от того, карты каких мастей есть у него на руке. Каждая тактика имеет свои достоинства и недостатки, но любая из них лучше чем вообще ничего. Защитными тактиками считаются отражение, маневрирование и контратака. Если у игрока на руке нет этих карт (вообще закончились или остались только карты атаки), он вынужден пропустить атаку.

Отражение (червы):

Отразить атаку – значит встретить грудью нападающих и попытаться отбить их натиск. Защищающиеся отряды использует свойства местности для того, чтобы грамотно организовать оборону, а на стороне атакующих – энергия натиска, поэтому потери неизбежны с обеих сторон.
При использовании этой тактики, независимо от того, у кого значение карты было выше, стороны обмениваются ударами. Сначала удары наносят отряды атакующей стороны, затем – оставшиеся в строю отряды защищающейся стороны.

- Если значение карты атаки ниже значения карты Отражения, защищающаяся сторона получает дополнительный бонус +2 к Защите
- Если значение карты атаки выше значения карты Отражения, атакующая сторона получает дополнительный бонус +2 к броскам Драки и Стрельбы
- Если значение карты атаки равно значению карты Отражения, никто не получает дополнительных бонусов

Маневрирование (бубны):

Маневрирования позволяет использовать часть отрядов для совершения обманного манёвра, позволяющего увести нападающих в сторону и дать возможность другим отрядам атаковать. Для маневрирования защищающаяся сторона должна выставить как минимум столько же отрядов, сколько и атакующая. Если у неё меньше отрядов, чем заявила атакующая сторона для этого раунда, то маневрировать должны все отряды защищающейся стороны.

- Если значение карты атаки ниже значения карты маневрирования, то манёвр удался. Атакующая сторона не может наносить ударов. Защищающаяся сторона может атаковать, но используя только огнестрельное оружие (навык Стрельба).

- Если значение карты атаки выше значения карты маневрирования, то манёвр не удался. Отряды, участвующие в столкновении, обмениваются ударами. Сначала удары наносят отряды атакующей стороны, затем – оставшиеся в строю отряды защищающейся стороны.
- Если значение карты атаки равно значению карты маневрирования, то манёвр частично удался. Ни атакующая, ни защищающаяся сторона не наносят ударов друг по другу.

Контратака (трефы)

Контратака позволяет кардинально поменять ход сражения и превратить защищающуюся сторону в атакующую. После того, как закончится раунд, в котором была выложена карта контратаки, защищающаяся сторона будет считаться атакующей. Её карта контратаки считается картой атаки для следующего раунда и должна быть отбита по тем же правилам, что и карта атаки. Отряды, заявленные для контратаки, атакуют в следующем раунде. Но в этом раунде атакующая сторона ещё может нанести удар:

- Если значение карты атаки ниже значения карты контратаки, то атакующая сторона не может нанести удар, а защищающаяся не может им ответить в этом раунде.
- Если значение карты атаки выше значения карты контратаки, то атакующая сторона может нанести удар по защищающейся стороне, а защищающаяся не может им ответить в этом раунде.
- Если значение карты атаки равно значению карты контратаки, то стороны обмениваются ударами. Сначала удары наносят отряды атакующей стороны, затем – оставшиеся в строю отряды защищающейся стороны.

Пропуск атаки (нет карт)

Если атаку нечем отбить, атакующая сторона наносит сокрушительный удар. Нанести удар можно по любым отрядам противника. Отряды атакующей стороны получают +2 к броскам Драки и Стрельбы, а также бонус от достоинства карты. Защищающаяся сторона не получает ничего.

Сдача и преследование

Любая сторона может сдаться в начале любого раунда. Это прерывает обычное чередование инициативы. Если у стороны, которая должна атаковать, кончились карты атаки (пики), она сдаётся автоматически. Игрок этой стороны скидывает все имеющиеся у него карты атаки (пики) и объявляет сдачу, а противоположная сторона может принять её, тогда бой заканчивается, или не принять, и тогда начинается преследование. Игрок преследующей стороны должен скинуть с руки все карты, кроме карт атаки (т.е. червы, бубны, трефы), и бой продолжается с некоторыми особенностями.

Преследующая сторона всегда считается атакующей. В начале каждого раунда она выкладывает карты атаки (пики), а когда они заканчиваются, она должна прекратить преследование. Если к тому времени какие-то отряды отступающих остались в живых, они успешно спаслись бегством, чудом сохранив свой обоз и своих раненых.

Использование защитной тактики при преследовании отличается от обычного боя из-за того, что отступающий ставит себе целью не победить, а унести ноги.

Во время преследования в любой атаке участвуют сразу все отряды преследующей стороны.

Отражение (червы)

Предводитель отступающей банды выставляет заслон из выбранных отрядов. Они

жертвуют собой для того, чтобы остальные могли спастись. Все отряды преследующей банды должны сразиться с отрядами отряды, выбранными для отражения, по правилам, описанным выше для этой тактики. Скорее всего, это приведёт к их гибели, однако отряды нападающих потеряют действие.

Маневрирование (бубны)

Часть отступающей банды проводит манёвр, чтобы отвлечь на себя преследователей и дать уйти остальным. Все отряды преследующей банды должны сразиться с отрядами, выбранными для маневрирования, по правилам, описанным выше для этой тактики. В случае успешного применения тактики они даже имеют шанс уйти живыми.

Контратака (трефы)

Внезапная контратака бегущих сил может деморализовать преследователей и заставить их потерять темп. Все отряды преследующей банды должны сразиться с отрядами отряды, выбранными для контратаки, по правилам, описанным выше для этой тактики. После этого игрок преследующей стороны должен сбросить одну карту атаки с руки.

Пропуск атаки (нет карт)

Если атаку нечем отбить, атакующая сторона наносит сокрушительный удар. Нанести удар можно по любым отрядам противника. Отряды атакующей стороны получают +2 к броскам Драки и Стрельбы, а также бонус от достоинства карты. Защищающаяся сторона не получает ничего.

Действия героев в раунде

Герои – это предводитель банды и его соратники. Благодаря своим умениям и удаче они способны переломить ход сражения и спасти даже безнадёжную ситуацию. Эти действия можно отыграть абстрактно или более подробно, по правилам обычного боя. Участие в бою всегда опасно и может привести к ранениям от шальных пуль и даже смерти. Возможно, осмотрительнее будет крикнуть «Вперёд, орлы, и я за вами!» и остаться за спинами своих бойцов. Но тогда о репутации можно забыть.

В начале раунда каждый из персонажей игроков должен решить, что будет делать его герой. Он может не лезть в бой и вести себя осторожно, тогда он не получит повреждений, или рискнуть и поставить себе цель. В этом случае он должен примкнуть к одному из отрядов банды и в течение раунда находиться в нём. Все действия героя затрагивают выбранный им отряд. Если он пытается не просто драться, а пытается уничтожить специальную цель, выбранный отряд перемещается вместе с ним. Это не имеет значения для правил боя, но позволяет соблюсти реализм. Как известно, один в поле не воин. За раунд герой может произвести только одно действие, но несколько героев могут выполнять одно и то же действие по правилам совместных проверок. Урон от шальных пуль в этом случае получает каждый из них.

Дикие карты ведущего (соратники предводителя враждебной банды) тоже могут совершать специальные действия. Однако в том случае, если они хотят напасть на персонажей игроков, будет лучше отыграть короткую вставку по обычным правилам (см. ниже).

Поддержка отряда

Присутствие героя вселяет уверенность в сердца бойцов, но сам он подставляется под пули. Когда отряд делает проверку навыка, чтобы нанести удар (только рукопашный бой или стрельба, не подходит для метания гранат) или провести специальное действие, сделайте проверку такого же навыка для героя:

- Подъём на этой проверке даёт отряду бонус +1 к проверке за каждый подъём, герой получает 1d6 урона, при двух и более подъёмах не получает урона вообще
- Успех на этой проверке даёт отряду бонус +1 к проверке, герой получает 2d6 урона
- Провал на этой проверке не даёт отряду бонусов, герой получает 3d6 урона
- Критический провал на этой проверке не даёт отряду бонусов, герой получает 4d6 урона

Герой также может просто воодушевить отряд, сделав вместо проверки необходимого навыка проверку Убеждения с -2 и дополнительным бонусом/штрафом от отношения отряда. Если эту проверку делает сам предводитель банды, он получает бонус +2.

Удержание отряда от бегства

Если отряд получил ранение и готов отступить, герой может попытаться остановить их своей пламенной речью. Однако если она покажется бойцам неубедительной, он рискует получить пулю или шашкой промеж глаз.
В тот момент, когда отряд готов отступить из-за ранений, герой может сделать проверку Убеждения со штрафом, равном количеству ранений отряда, и бонусом/штрафом в зависимости от отношения отряда.

- Успех на этой проверке удерживает отряд от бегства на один раунд. В следующем раунде отряд будет сражаться, но потом снова попытается отступить, даже если не получит новых ранений.
- Подъём на этой проверке удерживает отряд от бегства. Однако если отряд получит новое ранение, он снова попытается отступить.
- Провал на этой проверке означает, что удержать отряд не удалось, он всё же бежит.
- Критический провал на этой проверке или результат ниже нуля означает, что отряд не только бежит, но и пытается убить незадачливого агитатора. Герой получает 4d6 урона.

Уничтожение специальной цели

Убийство командира отряда лишает его подчинённых лидера и делает их слабее. Герой может определить командира и целенаправленно пытаться его уничтожить. Вместо командира герой может атаковать пулемётную команду отряда, попытаться вывести из строя полевую артиллерию или уничтожить технику. Результат будет одинаков: в случае успеха выбранный объект выходит из строя и не может использоваться со следующего раунда. В зависимости от сложности поражения цели назначается штраф к проверке:

- Командир отряда: 0
- Пулемётная команда отряда: -2
- Броневик:-4
- Танк: -6
- Аэроплан: -8 (невозможно использование навыка Драки)
- Полевая артиллерия: -6
- Дикая карта противника: -4
- Предводитель банды: -2 за каждый отряд банды противника

Выбрав цель, герой делает проверку Стрельбы, Драки или сверхъестественного навыка (в таком случае см. правила ниже):

- Подъём на этой проверке означает, что цель удалось уничтожить, герой получает 1d6 урона, при двух и более подъёмах не получает урона вообще
- Успех на этой проверке означает, что цель удалось уничтожить, но герой получает

2d6 урона
- Провал на этой проверке означает, что цель не удалось уничтожить, герой получает 3d6 урона
- Критический провал на этой проверке означает, что цель не удалось уничтожить, герой получает 4d6 урона

Применение сверхъестественных сил

Мистические силы имеют разную природу, но в бою применяются для нанесения урона противнику (требует наличия сил, наносящих урон или накладывающих на противника негативные эффекты), исцеления раненых (требует наличия силы Исцеление или Великое исцеление) или поддержки своих отрядов (для этого подойдут любые силы). Силы, наносящие урон, можно также использовать для того, чтобы уничтожить специальную цель.

- Урон. +1 к броску урона отряда за каждый успех и подъём или уничтожение специальной цели. Если сам отряд не наносил урон в этом раунде, наносится 1d4 урона +1 за каждый подъём
- Исцеление. +1 к Стойкости отряда за каждый успех и подъём.
- Поддержка. +1 за каждый успех и подъём к проверкам Драки, Стрельбы, Запугивания и Провокации, если отряд атакует. +1 за каждый успех и подъём к Защите или проверкам Запугивания и Провокации, если отряд защищается.

При абстрактном применении сверхъестественных навыков не так важно, какая именно сила используется. Герой всё равно находится в гуще битвы и рискует получить урон от случайных пуль. Если герой хочет поддержать отряд магией, сделайте одну проверку сверхъестественного навыка и потратьте 5 пунктов силы, если его мистический дар подразумевает их наличие, для сил Фарта проверка делается со штрафом -2:

- Подъём на этой проверке означает, что силу удалось применить очень хорошо, герой получает 1d6 урона, при двух и более подъёмах не получает урона вообще
- Успех на этой проверке означает, что силу удалось применить, герой получает 2d6 урона
- Провал на этой проверке означает, что силу не удалось применить, герой получает 3d6 урона от случайных пуль.
- Единица на основном кубике означает, что силу не удалось применить, герой получает 3d6 урона от случайных пуль, а также негативный эффект от своего мистического дара
- Критический провал на этой проверке означает, что силу не удалось применить, герой получает 4d6 урона от случайных пуль, а также негативный эффект от своего мистического дара

Исход боя

Бой кончается тогда, когда одна из сторон перестала сопротивляться, а противоположная сторона прекратила попытки её уничтожить. Это может произойти как из-за того, что одна сторона приняла сдачу другой, так и из-за того, что проигравшей стороне удалось отступить и уйти от преследования. Если сдача принята добровольно, предводители банд могут обсудить её условия. Обычно это подразумевает вхождение остатков разгромленной банды в состав победившей, или разоружение и оставление обоза на милость победителя. В некоторых случаях победители могут вероломно расстрелять сдавшихся. В любом случае, все условия обсуждаемы.

Бой по обычным правилам

Некоторым моментам сражения можно уделить больше внимания, отыграв их подробнее. Ведущий и игроки могут на время сделать масштаб повествования мельче, приблизив увеличительное стекло к действиям персонажей игроков. Отыграть весь бой по обычным правилам теоретически можно, но это займёт слишком много времени и потребует огромную площадь, чтобы разместить фигурки всех бойцов, однако описать подробно один раунд боя вполне возможно, и даже очень интересно!

Для этого выберите персонажей, чьи действия вы хотите отыграть подробнее, и отряд, к которому они присоединяются. Это должен быть отряд, который атакует в этом раунде, или же, если герои находятся на защищающейся стороне, атакован противником (об этом позаботится ведущий). Нет никакого смысла уделять внимание месту, на котором нет ничего интересного. На выбранном участке сражения должны происходить действительно важные вещи: прорыв окружения, атака техники, последний рывок остатков гибнущей банды во главе с её атаманом и т.д.

После этого по правилам тактического боя определите, что будет делать выбранный отряд в этом раунде и с кем он столкнётся в бою. Ведущему рекомендуется «подтасовать» события таким образом, чтобы отряд оказался в самом интересном месте.

Дальше бой идёт по обычным правилам Дневника Авантюриста и Красной Земли, дополнительные правила тактического боя не используются.

Поле боя

Возьмите большое поле (действительно большое, не менее 30*30 клеток), обозначьте на нём неровности местности и просто выставьте с одной стороны миниатюрки бойцов отряда, в котором находятся герои, а с другой – миниатюрки бойцов отряда противника. Да, на поле может оказаться более 60 фигурок. Но вы же хотели *действительно* подробного описания! На самом деле, по правилам Дневника Авантюриста даже такой бой можно отыграть быстро, весело и брутально! Количество бойцов в отряде зависит от того, сколько ранений ему нанесено: ни одного – 25-35, одно – 15-25, два – 10-15, три – менее 10. Характеристики бойцов зависят от свойств отряда, см. раздел Отряд. Не забудьте поместить на поле командира отряда, элитных бойцов и диких карт противника, например, предводителя их банды и его соратников. Если у них есть техника – давайте и её сюда. Всего должно быть много. Дайте персонажам игроков возможность применить на себя усиливающую магию и сделайте то же для персонажей ведущего. Теперь поле готово к бою.

Любой персонаж, вышедший за пределы очерченного в начале поля боя, считается бежавшим. Он больше не участвует в этом бою и ему нельзя нанести урон. Обратите внимание, что раунд обычного боя не совпадает с раундом тактического боя! Всё сражение по обычным правилам укладывается в один раунд тактического боя, сколько бы оно ни длилось.

Бойцы

Персонажи-статисты с обеих сторон имеют все характеристики по d6, это обычные солдаты. В каждом отряде есть также несколько опытных бойцов (по одному на 5-10 человек), см. стр. XX. Черты и изъяны отряда, к которому принадлежат бойцы, влияют только на их экипировку. В описании черт отряда указано, какому оружию и снаряжению соответствует та или иная черта. Лидерские черты отряда относятся к его командиру. Этот персонаж является дикой картой (по желанию ведущего) и обладает одноименными

лидерскими чертами из Дневника Авантюриста. Их эффект распространяется не на весь отряд, а только на персонажей в его радиусе лидерства (5-10 клеток). Если у отряда есть черта Пулемётная команда, то эти пулемёты должны быть физически расположены в подходящем месте поля боя. Это же касается и приданной отряду боевой техники.

Инициатива

Для определения инициативы выдавайте одну карту действия каждой дикой карте и каждой группе статистов из 10 человек. Бонус в зависимости от движения определяется каждый раз при раздаче карт инициативы, бонус, определённый в начале боя не действует.

Тактика

Карты тактики не используются напрямую, их значение не играет роли, однако их масть имеет косвенное влияние. Если отряд атакует, его бойцы двигаются на противника с максимальной скоростью и стремятся нанести урон. Если отряд отражает атаку, его бойцы стараются залечь за складками местности, используют защитные приёмы. При маневрировании отряд стремится пересечь поле боя и достичь условной точки в противоположном его конце, заставляя противника вступить с ним в бой и отвлечь от других целей (которые находятся за пределами игрового поля и поэтому не влияют на течение боя). При контратаке отряды движутся друг навстречу другу и сшибаются лоб в лоб.

Броски кубиков

В этом бою вам придётся кидать много кубиков. Чтобы этого избежать, для атаки и для урона группы статистов вы можете кидать только один кубик, а не за каждого бойца, в таком случае кубик не взрывается. Для атаки статистов друг против друга (но не против диких карт и тем более персонажей игроков) можете даже использовать средние значения кубиков. Каждый нечётный раунд считайте результат ниже среднего (например, 3 на d6), каждый чётный – выше среднего (например, 4 на d6). Фокус повествования должен быть на персонажах игроков, действия других персонажей служат им фоном.

Боезапас

Считать патроны для каждого бойца невозможно, поэтому каждые три раунда стрельбы уменьшайте запас патронов всего отряда на один. Уменьшайте запас гранат на один за каждые пять использованных гранат.

Случайные пули

Как ведущий, старайтесь не создавать ситуации, когда все бойцы противника набрасываются на персонажей игроков. Это нереалистично и довольно быстро приведёт к их гибели. Человек в бою действует инстинктивно, а когда удары сыплются со всех сторон, довольно сложно сфокусироваться на какой-то одной цели. Для простоты можно считать, что каждый боец будет атаковать ближайшую к нему цель как основной источник опасности, если ему специально не прикажут иного.

Однако не забывайте, что в бою велик шанс попасть под шальную пулю, как вражеской, так и своей. В начале каждого раунда киньте d10 за каждые 10 человек со стороны противника и за каждые 15 человек с вашей стороны, которые используют огнестрельное оружие. За исключением ситуации кровавой рукопашной рубки, бойцы используют его постоянно. Таким образом, максимально вы кинете 5d10. За каждую 10 на этих кубиках персонаж получает пулю на 2d6 урона. Не так уж много, на не забывайте, что это нужно повторят каждый раунд! Если персонаж падает навзничь или бежит, уберите один d10,

если он невидим, уберите два. Для упрощения пусть каждый игрок делает эту проверку для своего персонажа самостоятельно.

Бегство отряда

Бой идёт до тех пор, пока один из отрядов не побежит. Это происходит, когда количество убитых бойцов-статистов достигает определённого уровня в зависимости от отношения отряда к предводителю банды:

- Враждебность – 5
- Несговорчивость – 10
- Нейтралитет – 15
- Дружелюбие – 20
- Преданность – бьётся до смерти

Бойцы бежавшего отряда двигаются с максимальной скоростью к границе поля боя и не отвечают на атаки, когда они выходят за неё, им больше нельзя нанести урон. Дикие карты не бегут с поля боя автоматически и по желанию игроков и ведущего могут продолжить сражаться с оставшимися силами противника, даже когда их отряд трусливо отступил.

В раунд, когда бойцы побежали, предводитель и его соратники могут попытаться удержать их. Делается проверка Убеждения (может быть совместной, если герои находятся рядом друг с другом) со штрафом, равным количеству десятков человек, потерянных отрядом, и бонусом/штрафом в зависимости от отношения отряда.

- Успех и подъём на этой проверке удерживает отряд от бегства. Однако если отряд потеряет ещё 10 человек, он снова попытается отступить.
- Провал на этой проверке означает, что удержать отряд не удалось, он всё же бежит.
- Критический провал на этой проверке или результат ниже нуля означает, что отряд не только бежит, но и пытается убить незадачливого агитатора. На героев нападают 1d6 их же бойцов.

Окончание раунда

Когда бой окончен, вернитесь к тактическому режиму игры. Отряд больше не может действовать в этом раунде. Запишите ему одно ранение за каждые 10 человек, которые он потерял. Запишите изменение запаса патронов и гранат. Если в бою был убит командир отряда, отряд больше не может пользоваться преимуществом его лидерских черт. То же самое касается пулемётов и военной техники – если её уничтожили, отряд и вся банда лишаются доступа к ней.

Короткие вставки

Возможно, рассмотрение всего боя по обычным правилам покажется вам слишком сложным. Тогда есть другой вариант – делать короткие вставки в общее течение боя по тактическим правилам. Используйте его, если герои хотят уничтожить специальную цель или на них самих нападают дикие карты противника. То есть, если у столкновения есть какая-то специальная цель, кроме уничтожения отряда. В таком случае очертите более узкое поле и поставьте на него персонажей и только часть бойцов их отряда и отряда противника (тех и других поровну). Сколько фигурок вы хотите поставить, зависит от того, насколько они вам нужны. В любой момент из-за края поля вы можете ввести новых солдат с той или с другой стороны, но не больше, чем людей в обоих отрядах. Этот бой идёт до тех пор, пока не будет выполнена поставленная цель. Когда это сделано, вернитесь к тактическому режиму. Со следующего раунда уничтоженный героями объект

не будет использоваться.
Участок, где происходит действие, не отгорожен стеной от остального поля боя, поэтому не забывайте про шальные пули.
Уничтожение живой силы противника не являются основной целью в таких битвах, однако если персонажам игроков удалось положить достаточно врагов, чтобы отряд бежал (см. выше), он бежит. Даже если по правилам тактического боя он должен остаться в строю, он всё равно отступает. Считайте это результатом действий героев.